

EUROPEAN PATENT OFFICE

3/3

Patent Abstracts of Japan

PUBLICATION NUMBER : 08131610
PUBLICATION DATE : 28-05-96

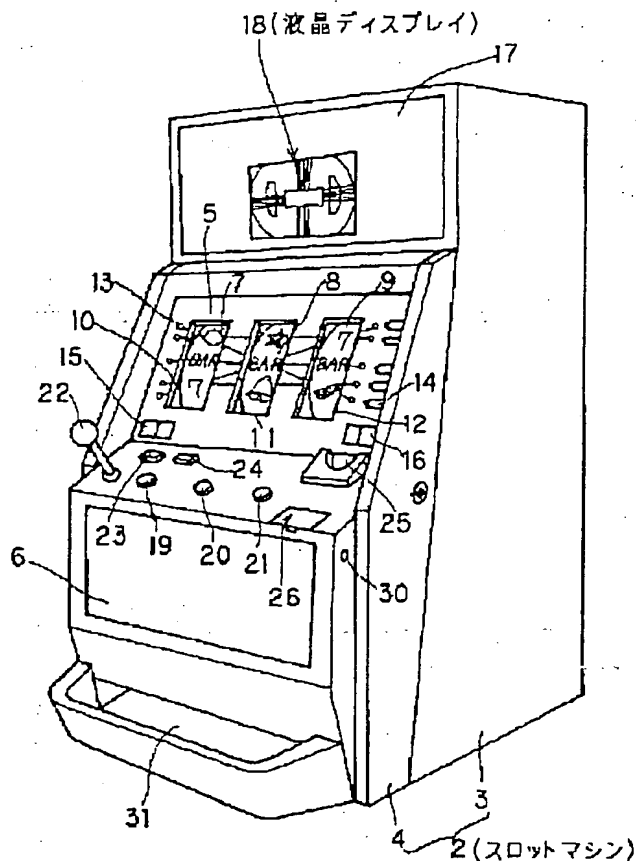
APPLICATION DATE : 09-11-94
APPLICATION NUMBER : 06299017

APPLICANT : HARAKO TOSHIE;

INVENTOR : TORIKAI YUKINOBU;

INT.CL. : A63F 5/04 H04N 5/64

TITLE : SLOT MACHINE



ABSTRACT : PURPOSE: To attract an audience irrespective of TV programs, to enable them to watch the television while playing a game, by providing a TV picture image displaying portion as well as a television switch for operating it on the front surface of a slot machine where a display portion of a row of symbols is disposed.

CONSTITUTION: A slot machine 2 has a display panel 5 and a decorative panel 6 respectively fitted into its front door 4 which is axially attached to the body 3 of the slot machine. In the display panel 5, display windows 10 through 12 respectively displaying a plurality of reels from 7 through 9 are formed and a plurality of winning lines 13 and winning line displaying portions 14 are respectively provided. Further, into the upper front face of the body 3 a decorative panel 17 to be illuminated is fitted, and into the opening thereof a liquid crystal display 18 displaying a television picture image is fitted. In the central portion of the front door 4, a plurality of stop buttons 19 through 21, a start lever 22, a credit button 23, a medal casting button 24, a medal casting opening 25, and a television operating portion 26 are respectively provided.

COPYRIGHT: (C)1996,JPO

FP03-0234 -60EP-AR
04.2.19
SEARCH REPORT

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平8-131610

(43) 公開日 平成8年(1996)5月28日

(51) Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 5/04	5 1 2 D			
	A			
H 0 4 N 5/64	5 3 1			

審査請求 未請求 請求項の数 3 F D (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願平6-299017

(22) 出願日 平成6年(1994)11月9日

(71) 出願人 594197665

鳥飼 幸信

東京都練馬区高松1丁目8番8号

(71) 出願人 594197654

原子 俊江

青森県青森市久須志1丁目6番3号

(72) 発明者 鳥飼 幸信

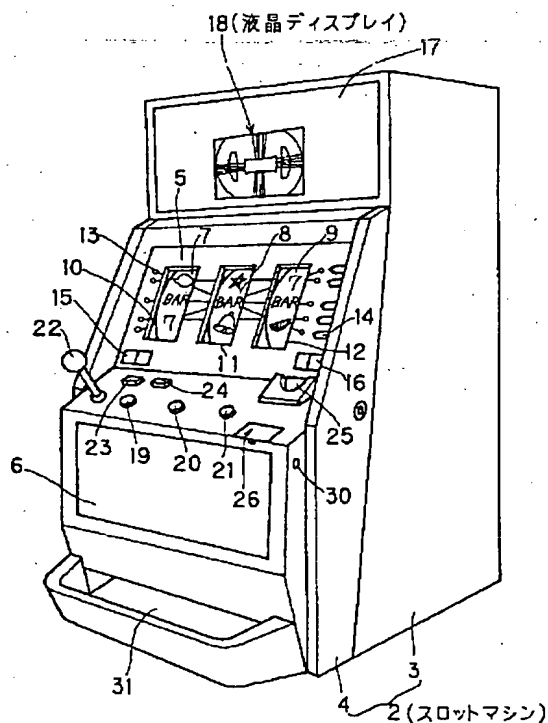
東京都練馬区高松1丁目8番8号

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【目的】 遊技中にテレビを見られるようにする。

【構成】 テレビ操作部26のテレビスイッチをONすると、リール表示窓10~12の上方にある液晶ディスプレイ18にテレビ画像が映し出される。この後、選局スイッチを操作して、希望チャンネルのテレビ画像に切り替える。液晶ディスプレイ18はリール表示窓10~12と同じ視野範囲内にあるから、遊技者は希望するときには、ゲームをしながらテレビ画像をみることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 種々のシンボルを一定間隔で配列した複数のシンボル列を表示する表示部と、スタートレバーの操作で出力されるスタート信号で、複数のシンボル列を移動させるシンボル列移動手段と、スタートレバーの操作で開始されるゲームが入賞か否かを予め判定するとともに、判定結果に対応した各シンボル列の停止位置を決定する入賞判定手段と、移動中の各シンボル列を入賞判定手段が決定した停止位置に停止するシンボル列停止手段とを備えたスロットマシンにおいて、前記表示部が配置されたスロットマシンの前面に設けられた映像表示器と、映像表示器にテレビ画像を表示する映像表示手段と、スロットマシンの前面もしくは側面に設けられ、映像表示手段の駆動を ON OFF するテレビスイッチとからなることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】 請求項 1 記載のスロットマシンにおいて、前記テレビスイッチは、スタート信号が一定時間以上出力されないときにはリセットされることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】 請求項 1 又は 2 記載のスロットマシンにおいて、スロットマシンの前面もしくは側面には、映像表示器に表示されるテレビ画像のチャンネルを切り替える選局スイッチが設けられていることを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、ゲームをしながらテレビを見られるようにしたスロットマシンに関する。

【0002】

【従来の技術】 スロットマシンではメダル投入後のスタートレバーの操作で、複数のリールを回転させる。そしてストップボタンが操作されると、全てのリールが停止される。この後、入賞ライン上に停止しているシンボルの組合わせによって、入賞判定が行われ、結果が入賞であるときは入賞役に対応した数のメダルが払い出される。前記シンボルの組合わせが例えば「BAR」「BAR」「BAR」又は「7」「7」「7」の大当り役である場合には、大量のメダルが払い出されたり、高い確立で入賞が得られ、大量のメダルを獲得できるボーナスゲームの権利が与えられるので、スロットマシンの遊技者は大当り役を期待してゲームを行う。

【0003】 最近のスロットマシンでは、大当り役の発生を余り集中させないようにするとともに、その発生確率が約 200 分の 1 になるように、マイコンで制御している。マイコン制御のスロットマシンでは、回転中のシンボルを見ながらタイミングをはかってストップボタンを押すこと（目押し）しても、大当り役はおろか中、小

当り役を発生させられないことや、大当り役の発生直後にはある程度のゲーム数をこなさなければ、次の大当り役が発生しないこと等を、遊技者はスロットマシンの情報誌等から知識として得ている。

【0004】 更にスロットマシンの遊技では大当り役で獲得した大量のメダルを用いてゲームが行えること等から、大当り役を 1 回出した遊技者のほとんどが長時間例えば 1～2 時間もしくはそれ以上ゲームを行う。このような遊技者では、大当り役直後の暫くの間に行うゲームは、新たな大当り役への捨てゲームとしており、入賞ライン上に 2 個の「BAR」又は「7」が、たまたに並んだときには上記目押しをするが、それ以外は目押しさえしなくなっている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、スロットマシンのゲームはメダルを挿入し、スタートレバーを操作して、3 個のストップボタンを押すという簡単な操作であるから、上記した従来のスロットマシンで長時間ゲームを行う遊技者は、大当り役直後のゲームでは暇を退屈さが助長されるという問題があった。また上記した従来のスロットマシンでは、ゲーム時間が長く更にはゲーム中、スロットマシンに対峙していなければならないので、遊技者が好むテレビ番組例えばスポーツ中継等の時間帯には、勿論放映時間の 1 時間前からスロットマシンの遊技者が少なくなるという問題があった。なお、スロットマシンの中には、ストップボタンの無いスロットマシンや、リールを用いずに CRT にシンボルを移動表示するビデオタイプのものもあるが、これらのスロットマシンでも全く同様の欠点があった。

【0006】 本発明は、上記の事情を考慮してなされたもので、希望するときにはゲームをしながらテレビを見られるようにした、更にまた遊技場にとってはテレビ番組に影響されずに集客でき、かつ稼働率のよいスロットマシンを提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】 請求項 1 記載の発明では、遊技者が希望するときには、ゲーム中にテレビ画像を見られるようにするために、複数のシンボル列を表示する表示部と、スタートレバーが操作されたときに、複数のシンボル列を移動させるシンボル列移動手段と、スタートレバーの操作で開始されたゲームが入賞か否かを予め判定するとともに、判定結果に対応した各シンボル列の停止位置を決定する入賞判定手段と、移動中の各シンボル列を前記停止位置に停止するシンボル列停止手段と、スロットマシンの前面に配置された映像表示器と、映像表示器にテレビ画像を表示する映像表示手段と、この映像表示手段の駆動を ON OFF するテレビスイッチとから構成している。

【0008】 請求項 2 記載の発明では、遊技者がゲームをやめ、スロットマシンから離れたときに、映像表示手

段の駆動を自動的に停止させるために、スタート信号が一定時間以上出力されないときには、テレビスイッチがリセットされるようにしている。また請求項3記載の発明では、請求項1又は2記載の構成に加え、スロットマシンの前面もしくは側面には、映像表示器に表示されるテレビ画像のチャンネルを切り替える選局スイッチを設けたものである。

【0009】

【作用】請求項1記載の構成によれば、スタートレバーが操作されると、シンボル列が移動表示され、ゲームが開始される。遊技者がテレビスイッチをONすると、映像表示器にテレビ画像が表示される。映像表示器は表示部と同じ視野内にあるので、この後、遊技者はゲームをしながらテレビをみることができる。

【0010】請求項2記載の構成によれば、遊技者がゲームをやめ、スロットマシンから離れたときには、スタート信号が一定時間以上出力されないで、テレビスイッチがリセットされ、映像表示手段は自動的にその駆動を停止される。また請求項3記載の構成によれば、選局スイッチを操作すると、映像表示器に表示されるテレビ画像のチャンネルが切り替わる。

【0011】

【実施例】本発明を適用したスロットマシン2の外観を示す図1において、スロットマシン2の本体3には、開閉自在な前扉4が軸着されている。この前扉4には表示パネル5及び化粧パネル6が嵌め込まれている。表示パネル5には、内部の3個のリール7～9をそれぞれ表示する3個のリール表示窓10～12が形成されている。更に表示パネル5には各リール表示窓10～12を跨ぐように、横に3本、斜めに2本、計5本の入賞ライン13が記されている。これら入賞ライン13の一端側には投入メダル数に応じて、内部のランプで照明される入賞ライン表示部14がそれぞれ配置されている。また化粧パネル6も内部のランプで照明されている。なお、符号15はクレジット数を表示する第1表示部であり、また符号16はメダル払出し数を表示する第2表示部である。

【0012】前記本体3の上部前面には、内部の照明灯で照明される化粧パネル17が嵌め込まれている。この化粧パネル17には開口が形成されており、この開口にはテレビ映像を表示する、アスペクト比3:4の映像表示器例えば液晶ディスプレイ18が嵌め込まれている。なお、この実施例では映像表示器を液晶ディスプレイにしたが、LEDディスプレイやCRTにしてもよい。また、この実施例では液晶ディスプレイ18を化粧パネル17の開口に嵌め込んだが、開口に相当する部分を透明にした化粧パネル17の背後に配置してもよい。更にまた、この実施例では液晶ディスプレイ18を表示パネル5の上側に配置したが、下側例えば化粧パネル6の位置に配置するようにしてもよい。

【0013】また表示パネル5と化粧パネル6とに挟まれた前扉4の中央部には、3個のストップボタン19～21、スタートレバー22、クレジットボタン23、メダル投入ボタン24、メダル投入口25及びテレビ操作部26が設けられている。

【0014】このテレビ操作部26は図2に示すように、開閉自在な蓋26aが取り付けられている。この蓋26aを開放すると、3個のタッチスイッチが露出する。これらのタッチスイッチは、テレビ受信ユニットの駆動をON、OFFするテレビスイッチ27、液晶ディスプレイ18のテレビ映像を切り替える選局スイッチ28、テレビ音声の音量を調節するボリュームスイッチ29である。選局スイッチ28は1タッチ毎に選局を、またボリュームスイッチ29は1タッチ毎に音量調整を行う。

【0015】前記蓋26aは通常閉じられており、ゲーム中にタッチスイッチが意図に反して切り替えられることはない。テレビ操作部26の一部には切欠き26bが形成されており、この切欠き26bはテレビ操作部26にこぼされたジュース等を排出するとともに、蓋26aを開放するときに、指を蓋26aに掛けやすくする。テレビ操作部26の右側には、端子穴30が設けられている。この端子穴30に聴診器タイプのイヤホンチューブを挿入すると、内部のスピーカーからのテレビ音声を聞くことができる。

【0016】前記メダル投入口25の内部には、後述するメダル検出センサが設けられている。ゲームの開始に先立って、1～3枚のメダルが投入されると、スタートレバー22の操作の有効化、及び投入メダル数に応じて有効化された入賞ライン13を表示する入賞ライン表示部14のランプ（図示省略）が点灯される。なお、クレジットボタン23を押してONさせたときには、クレジットモードに切り替わる。

【0017】このクレジットモードでは、予め50枚までのメダルをクレジットすることができ、メダル投入口から投入されて貯留されたメダル数は第1表示部15にクレジット数として表示される。このクレジット数が表示されているときには、メダル投入ボタン24を1回押す毎に、1枚のメダルをメダル投入口25から投入したことになり、また第1表示部15に表示されているクレジット数は「1」ずつ減じられる。前記クレジットボタン23を押してONからOFFにしたときには、クレジットモードは解除され、第1表示部15に表示されたクレジット数と同数のメダルが、受け皿31に払い出される。なお、第1表示部15に表示されているクレジット数はマイナスになることはない。

【0018】スタートレバー22を操作すると、3個のリール7～9が一斉に回転する。一定時間が経過し、リール7～9の回転が定速回転に移行すると、ストップボタン19～21の操作が可能になる。各ストップボタン

19～21が押されると、3個のリール7～9は、押された順に停止される。

【0019】各リール7～9の外周には、「レモン」、「BAR」、「7」等のシンボルが一定間隔で記されており、リール7～9の回転が停止すると、3個のシンボルがリール表示窓10～12にそれぞれ表示される。有効化された入賞ライン13上に表示されたシンボルの組合わせが入賞と判定されると、入賞ライン表示部14が点滅照明されるとともに、入賞役例えば大当り、中当り、小当りに対応して予め決められた数のメダルが、受け皿31に払い出される。このときの払出しメダル数は、第2表示部16に表示される。なお、クレジットモードのときには、受け皿31にメダルを払い出す代わりに、第1表示部15に表示されていたクレジット数に払出しメダル数が加算され、加算後の数値が新たなクレジット数として、第1表示部15に更新表示される。

【0020】図3にスロットマシン2の電気的構成を示すものである。セントラルプロセッサユニット（以下、単にCPUという）35は、ROM60に格納されたシーケンスプログラムに基づいて、スロットマシン2の制御を行う。このCPU35には図中破線で示すテレビ受信ユニット36の駆動をON、OFFするテレビスイッチ27が接続されている。テレビスイッチ27がONされると、選局スイッチ28、ボリュームスイッチ29はCPU35に信号を送出することができる。なお、テレビスイッチ27は、CPU35に一定間、後述するスタート信号や検出信号が入力されない場合に、CPU35からのリセット信号でOFFされる。

【0021】チューナー回路37はテレビ高周波信号から希望のチャンネルの信号を選択し、これを映像中間周波信号と音声中間周波信号とに変調する。映像中間周波信号は、映像中間周波増幅・検波回路38に、音声中間周波信号は音声信号処理回路39に送られる。なお、このチューナー回路37では、選局スイッチ28から信号が送られる毎に、プリセットされた範囲のチャンネル番号をローテーションで切り替える。

【0022】映像中間周波増幅・検波回路38は、映像中間周波信号を増幅・検波し、NTSC方式のテレビ・コンポジット信号をデコーダIC40に送る。デコーダIC40はY/C分離、クロマ復調、マトリクス等の回路が内蔵されており、テレビ・コンポジット信号から分離したR、G、Bの原色信号（以下、コンポーネント信号という）と複合同期信号を、液晶ディスプレイ18を送る。液晶ディスプレイ18はコンポーネント信号及び複合同期信号で駆動されて、テレビ映像を表示する。

【0023】音声信号処理回路39では、音声中間周波検波及びFM検波して、音声中間周波信号から主音声信号を含んだ多重信号をつくる。更に多重信号は音声多重復調されて音声信号になる。音声信号はスピーカ41でテレビ音声にされる。このテレビ音声は、イヤホンチ

ューブを介して聞かれるが、音量調整はボリュームスイッチ29で行われる。ボリュームスイッチ29からの信号はCPU35を介して、音声信号処理回路39に送られ、増幅レベルをローテーションで可変する。

【0024】CPU35には、前記メダル検出センサ42が接続されている。このメダル検出センサ42はメダル投入口25から投入されたメダルを1枚ずつ検出し、その都度検出信号をCPU35を送出する。CPU35は検出信号の入力回数をカウントし、カウント値に応じて各入賞ライン13を有効化する。なお、クレジットモードのときには、カウント値から「3」を減じた数値が第1表示部15に表示される。またクレジットモードのときには、メダル投入ボタン24が押される毎に、CPU35には前記検出信号と同値の信号が入力される。

【0025】またCPU35には、スタート信号発生器44が接続されており、このスタート信号発生器44は最初の検出信号で有効化される。スタートレバー22が操作されると、スタート信号発生器44はCPU35にスタート信号を送る。CPU35はスタート信号をリール駆動制御部45（図4参照）に送るとともに、サンプリング回路46を作動させる。

【0026】図4において、リール駆動制御部45は各パルスモータ48～50に駆動パルス进行供給し、これらを駆動して各リール7～9を一斉に回転する。各リール7～9の回転中、フォトセンサ52～54は切欠き51を検出する度に、リール駆動制御部45に回転位置検出用信号を出力する。リール駆動制御部45は回転位置検出用信号及びパルスモータ48～50に供給した駆動パルス数から、リール7～9の各回転位置データを作成し、これをCPU35に送る。これにより、CPU35は入賞ライン13上の各リール7～9の各シンボルを特定することができる。

【0027】またサンプリング回路46は、所定範囲内の数列中から無作為に1個の数値をサンプリングし、これをCPU35を介して入賞判定部55に送る。入賞判定部55は送られた数値に基づき、実行されたゲームについての各リール7～9の停止位置及び払出しメダル数を決定する。このため、入賞判定部55にはシンボル組合せテーブル56が接続されている。

【0028】シンボル組合せテーブル56では、所定範囲内の数列の全数値を、払出しメダル数が異なる4グループ例えば、大当りグループ、中当りグループ、小当りグループ及びハズレグループに分けて格納しており、またグループ毎の各数値毎に各リール7～9の停止位置データ及びグループ毎の払出しメダル数のデータを格納している。なお、各グループに分配された各数値の個数は、メダル払出し確率（ペイアウト率）に基づいて決められている。入賞判定部55は、停止位置データ及び払出しメダル数のデータをCPU35に送る。CPU35は停止位置データをリール駆動制御部45に送るととも

に、払出しメダル数のデータをRAM 43に書き込む。

【0029】各リール7～9の回転が定速回転に移行すると、CPU 35はリール駆動制御部45を介して3個のストップボタン19～21の操作を有効化する。この後、ストップボタン19～21が例えば左から順に押されると、リール駆動制御部45には、先ずリール7のストップ信号が、次にリール8のストップ信号が、最後にリール9のストップ信号が出力される。リール駆動制御部45は各ストップ信号に基づいて、各パルスモータ48～50の駆動を停止させ、各リール7～9を左側から順に停止する。

【0030】この停止時に、リール駆動制御部45は更に停止位置データに基づいて、リール7～9の停止位置をそれぞれ調整する。この停止位置の調整は、回転中のリール7～9が完全に停止されるまでの減速速度が遊技者の目に見えらる範囲で、シンボルの停止位置を前後に数個分ずらして行う。これにより、全リール7～9が停止されたときに、入賞ライン13上に入賞判定部55で決められたシンボルの組合わせを表示させることができる。これらシンボルの組合わせの確認は、全リール7～9の停止後、CPU 35によって行われる。

【0031】この確認後、CPU 35はRAM 43に記録された払出しメダル数のデータを払出し制御部57に送る。払出し制御部57はメダル払出し器58を駆動して、内部に貯留されたメダルを受け皿31に払い出す。なお、クレジットモードのときには、CPU 35はRAM 43に記録された払出しメダル数を払出し制御部57に送ることなく、第1表示部15に表示された貯留メダル数に加算し、加算後の数値を第1表示部15にクレジット数として表示する。このとき、加算後の数値が5.0を越えたときには、5.0を越えた残数のデータを払出し制御部57に送り、メダル払出し器58を駆動して、受け皿31にメダルを払い出す。なお、符号61はクロックパルス発生器であり、CPU 35はクロックパルスに基づいて、各種制御のタイミングを決めている。

【0032】ところで、このスロットマシン2では大当りの発生確率が低く例えば、1/200位に抑えられており、リール9には大当り用のシンボル例えば「BAR」は1個しか配置されていない。このため、入賞判定部55が大当り例えば「BAR」「BAR」BAR」と判定し、更にリール7、8が入賞ライン13上に「BAR」を表示したときに、ストップボタン21を押すタイミングが、「BAR」がリール表示窓12を通過した直後であると、前記停止位置の調整を行ってもリール9の「BAR」を入賞ライン13上に表示できないことが起きる。なお、このときにはメダルの払出しは行われない。

【0033】大当りではメダルを大量に払い出すので、上記したようなケースが起きると、スロットマシン2のメダル払出し率が大きく狂うという問題が生じる。そこ

で、入賞判定部55が大当りと判定したときには、CPU 35はメダル払出し枚数のデータだけでなく、停止位置データもRAM 43に書き込むようにしておく。そして、全リール7～9の停止後、これらシンボルの組合わせの確認時に、RAM 43から停止位置データを読み出したときには、RAM 43のデータを保存する。そして、次のゲームでCPU 35はサンプリングを中止し、リール駆動制御部45にRAM 43の停止位置データに基づいて、リール7～9の停止制御を行わせ、大当りの発生を再度試みる。この試みは大当りが発生するまで行われる。なお、この実施例では、大当りの発生の試みを継続して行ったが、2～3ゲームおきに大当りの発生の試みを行うようにしてもよい。

【0034】このように構成されたスロットマシン2の作用について説明する。クレジットボタン23を押し、メダル投入口25から20枚のメダルを投入すると、まず中央の入賞ライン13が、次に上下2本の入賞ライン13が、更に斜め2本の入賞ライン13が有効化され、全ての入賞ライン表示部14が背後のランプで照明される。そして、第1表示部15にクレジット数「17」が表示される。

【0035】この後、スタートレバー22を操作すると、リール7～9が一斉に回転して、ゲームが開始される。リール7～9の回転が定速回転に達すると、ストップボタン19～21の操作が可能となる。この後、ストップボタン19～21が押されると、リール駆動制御部45は停止位置の調整をしながら、回転中のリール7～9を、入賞判定部55が決定した各停止位置に停止する。これにより、リール表示窓10～12内に3個のシンボルが表示される。

【0036】CPU 35は5本の入賞ライン13上のシンボルの組合わせについて、入賞の有無を判定する。全てのシンボルの組合わせがハズレと判定されると、1回のゲームが終了する。メダル投入ボタン24を3回押してスタートレバー22を操作すると、次のゲームが開始され、リール7～9が一斉に回転する。ストップボタン19～21が押されると、リール7～9が停止されて3個のシンボルがリール表示窓10～12内にそれぞれ表示される。

【0037】5本の入賞ライン13の内、1本の入賞ライン13上のシンボルの組合わせが中当りと判定されると、CPU 35はRAM 43から払出しメダル数のデータ例えば「10」を読み出し、第2表示部に払出しメダル数「10」を、第1表示部にクレジット数「24」をそれぞれ表示する。以下、同様な操作が繰り返され、数分もしくは十数分の間、ゲームが継続して行われる。

【0038】このとき、遊技者が見たいテレビ番組があるときには、蓋26aを開放して、テレビスイッチ27にタッチして、これをONする。これにより、テレビ受信ユニット36が駆動され、液晶ディスプレイ18にテ

レビ画像が表示される。このテレビ画像が希望チャンネルの映像でないときには、選局スイッチ 28 にタッチして、液晶ディスプレイ 18 の表示を、希望チャンネルのテレビ画像に切り替える。

【0039】テレビ画像を見ながら、テレビ音声を聞きたい場合には、ホールからイヤホンチューブを借りて、スポンジの付いた一端を耳に、他端を端子穴 30 に挿入する。このとき、テレビ音声の音量調整は、ボリュームスイッチ 29 にタッチを繰り返して行う。この後、蓋 26 a を閉じると、テレビスイッチ 27 や選局スイッチ 28 にタッチすることはない。なお、選局時にテレビ画像の隅にチャンネル番号を数秒間、表示するようにすると便利である。

【0040】以後、遊技者はゲームを行いながら、テレビ画像を見ることができる。なお、スロットマシン 2 では椅子に座ってゲームを行うが、液晶ディスプレイ 18 はリール表示窓 10~12、メダル投入ボタン 24、スタートレバー 22 及びストップボタン 19~21 と同じ視野内にあるので、ゲーム操作に支障をきたすことはない。

【0041】ゲームが繰り返し行われ、リール 7、8 が停止したときに入賞ライン 13 上に「BAR」「BAR」が揃うと、図示しないゲーム用スピーカーから効果音が出されるから、テレビ画像を見ている最後のストップボタン 21 を押すときには、遊技者は液晶ディスプレイ 18 からリール表示窓 12 に視線を移して、ゲームに注意を集中させてリール 9 を停止させることができる。

【0042】ストップボタン 21 が押され、入賞ライン 13 上に「BAR」「BAR」「BAR」が揃うと、CPU 35 は第 1 表示部 15 のクレジット数に払出しメダル数を加算し、クレジット数を更新する。この後、CPU 35 は上記した通常ゲームモードをボーナスゲームモードに切り替える。このボーナスゲームモードでは、入賞確率がアップされ、殆どのゲームで入賞する。このため、クレジット数と払出しメダル数の加算値が「50」を越えるようになるので、受け皿 31 にメダルが払い出され、ボーナスゲームが終了する頃には、受け皿 31 がメダルで一杯になる。ボーナスゲームが終了すると、CPU 35 はボーナスゲームモードから通常ゲームモードに戻す。この後、遊技者は新たな大当たりを目指してゲームを行う。

【0043】テレビスイッチ 27 を ON したまま、遊技者がゲームをやめてスロットマシン 2 から離れると、約 3 分後に CPU 35 からリセット回路 27 a にリセットパルスが出力され、テレビスイッチ 27 が OFF される。テレビスイッチ 27 が OFF されると、自動的にテレビ受信ユニット 36 の駆動が OFF されるので、液晶ディスプレイ 18 のテレビ画像は自動的にきえるように

なる。

【0044】なお、上記実施例ではアスペクト比 3:4 の液晶ディスプレイ 18 にテレビ映像を表示させたが、ビデオ映像やケーブルテレビ映像を表示してもよい。更に EDTV 及び HDTV 方式のテレビ映像やビデオ映像やケーブルテレビ映像を表示する場合には、アスペクト比 9:16 の液晶ディスプレイを用いてもよい。

【0045】なお、この実施例ではストップボタン付きスロットマシンで本発明について説明したが、オートストップ機構付きスロットマシンや、CRT にリールを移動表示するビデオタイプのスロットマシンに適用しても同様な効果を得ることができる。またこの実施例のスロットマシンでは、リールを 3 列にしたが、リールの配列は N 列 (N>3 を満たす整数) であってもよい。

【0046】

【発明の効果】以上、説明したように請求項 1 記載の発明では、テレビスイッチが ON されたときには、スロットマシンの前面に設けた映像表示器にテレビ画像を表示するようにしたから、遊技者は希望するときには、ゲームを行いながらテレビ映像を見ることができる。

【0047】請求項 2 記載の発明では、スタートレバーが一定時間以上操作されないときにテレビスイッチを OFF するようにしたから、遊技者がゲームをやめてスロットマシンから離れたときには、テレビ映像を自動的に OFF することができる。

【0048】請求項 3 記載の発明では、スロットマシンの前面もしくは側面に、選局スイッチを設けたから、遊技者はこれを操作することで、希望するチャンネルのテレビ映像を映像表示器に表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明を実施したスロットマシンの斜視図である。

【図 2】操作部を拡大して示す斜視図である。

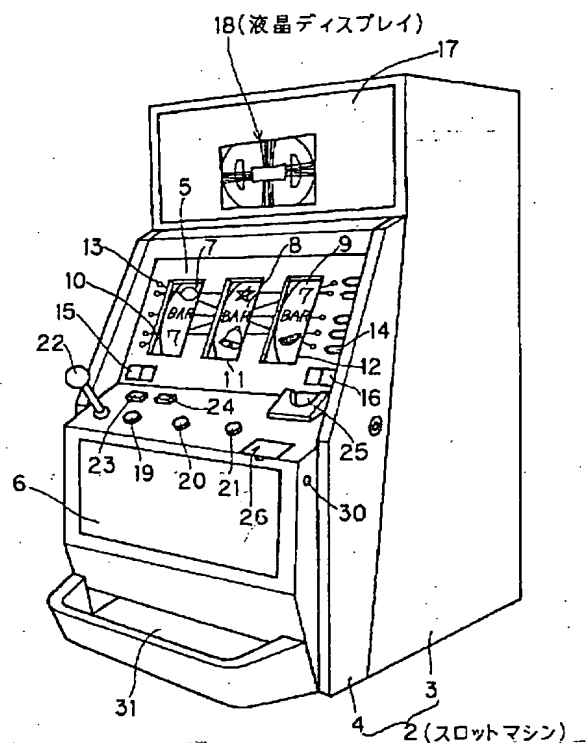
【図 3】スロットマシンの電氣的構成を示す図である。

【図 4】図 3 を捕捉する図である。

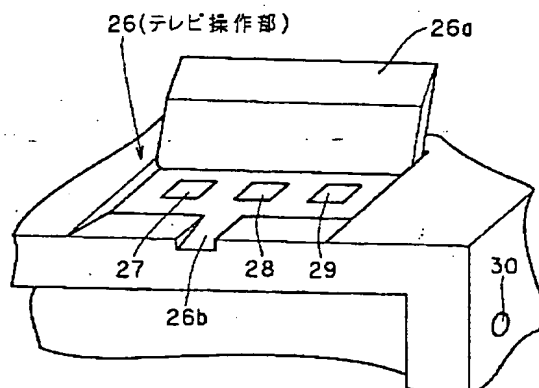
【符号の説明】

- 2 スロットマシン
- 7~9 リール
- 10~12 リール表示窓
- 18 液晶ディスプレイ
- 22 スタートレバー
- 27 テレビスイッチ
- 27 a リセット回路
- 28 選局スイッチ
- 36 テレビ受信ユニット
- 45 リール駆動制御部
- 48~50 パルスモータ
- 55 入賞判定部

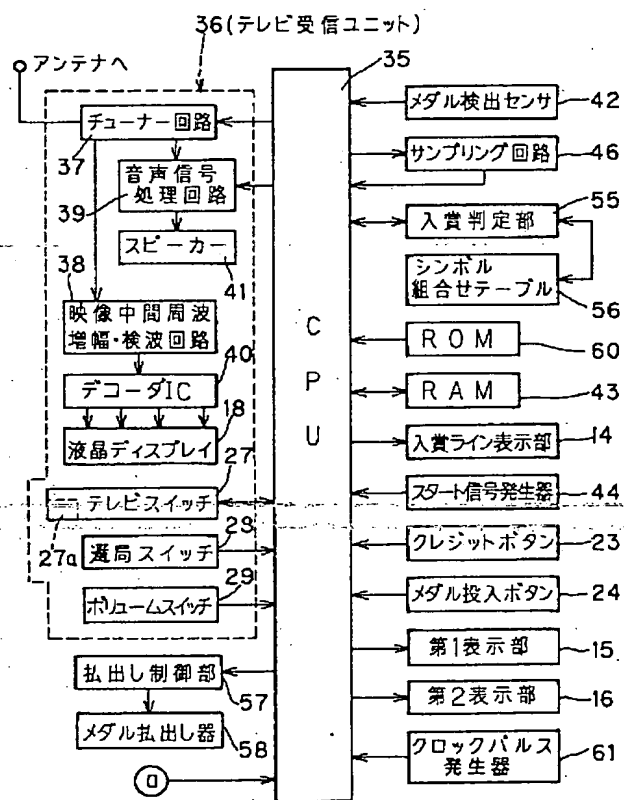
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

